

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi saat ini tidak lagi menjadi hal yang dipandang remeh. Semakin banyak film animasi yang diproduksi baik 2D atau 3D dan tidak sedikit yang menjadi *box office* menunjukkan bahwa film animasi telah diterima oleh masyarakat. Semakin mudahnya membuat animasi dengan *software* yang beragam dan dengan alat-alat pendukung yang semakin canggih juga menjadi penyebab animasi berkembang dengan pesat.

Animasi yang pada awalnya hanya sebagai media hiburan tapi kini seiring dengan berkembangnya zaman juga telah menjadi media penyampai informasi yang ampuh. Orang cenderung tertarik dengan gambar bergerak dengan suara dibandingkan gambar diam dengan tulisan. Seperti sekarang dapat kita lihat di televisi, banyak pesan layanan masyarakat atau himbauan dari pemerintah atau organisasi yang menggunakan animasi.

Dengan animasi kita dapat menyampaikan pemikiran dan pendapat kita kepada publik. Bahkan dengan animasi kita dapat menyampaikan kritik atas keadaan sosial politik di sekitar kita. Seperti yang terjadi di negeri kita yang tercinta ini dimana banyak terjadi kasus korupsi yang dilakukan oleh aparat pemerintah yang menyalahgunakan kekuasaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana membuat film animasi kartun yang memiliki pesan moral dengan tema cerita sosial politik menggunakan teknik animasi yang sederhana yaitu teknik *silhouette* dan *cut out*?

1.3 Batasan Masalah

Agar bahasan masalah tidak meluas dan menyimpang dari pokok bahasan, maka penulis merumuskan batasan masalah sebagai berikut :

1. Animasi ini bercerita tentang keadaan sosial politik di Indonesia dan menyampaikan pesan moral bahwa setiap perbuatan buruk pasti ada balasannya.
2. Animasi ini ditujukan untuk penonton remaja dan dewasa.
3. Teknik yang digunakan adalah *silhouette* dan *cut out*.
4. Format yang digunakan adalah MPEG-4 atau H.264.
5. *Software* yang digunakan adalah:
 - a. Adobe Photoshop CS3
 - b. Adobe Flash CS3
 - c. Adobe Premiere CS6

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Memberikan tontonan yang tidak hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga memiliki pesan moral yang dapat disampaikan.

2. Sebagai syarat meraih gelar Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Menerapkan ilmu teoritis yang didapat oleh penulis selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Memberikan alternatif baru dalam pembuatan animasi 2D sebagai media menyampaikan informasi yang mempunyai nilai lebih dibandingkan media lainnya.

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan skripsi ini diantaranya:

1. Menumbuhkan kesadaran masyarakat agar tidak melakukan korupsi.
2. Mengetahui kekurangan dan kelebihan menggunakan teknik ini dan kelak dapat diterapkan dalam bekerja nantinya.
3. Manfaat bagi penulis itu sendiri adalah sebagai tolok ukur sejauh mana ilmu yang didapat diperkuliahan dapat diterapkan kedalam lingkungan permasalahan yang sebenarnya.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan maka pengumpulan data yang jelas dan lengkap sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini. Untuk mendapatkan data tersebut penulis harus melakukan beberapa tahapan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literature yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia animasi kartun.

2. Metode Kepustakaan

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Observasi

Metode dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini berisi tentang teori yang mendukung pembuatan animasi serta *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN

Pada bab ini membahas analisis kebutuhan serta tentang masalah pra produksi, mulai dari pencarian ide cerita, tema, *logline*, sinopsis, *diagram scene*, *character development* dan membuat *storyboard*.

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas proses produksi, meliputi proses *drawing*, *coloring*, *animating* dan *editing*, sedangkan pasca produksi meliputi proses *composing* dan *rendering*.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur lain seperti majalah dan internet yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi.